

1 Vorbemerkungen

Programmeigenschaften

Das Programm wurde ursprünglich als Utility für das Multimedia-Autorensystem Crack für Windows ab Version 2.7 entwickelt, eignet sich aber auch als separates Tool für folgende Aufgabengebiete:

- Erzeugung animierter GIF-Bilder für Anwendungen im Internet
- Erzeugung von Animationen im AutoDesk-Format
- Erzeugung von Animationen im ABP- und FLX-Format für Crack für Windows
- Änderung der Größe und Farbtiefe von Grafiken im Format BMP, GIF, PCD, PCX, TGA, TIF
- Extrahieren von einzelnen Bildern aus AVI-Videos und Animationen im AutoDesk-Format

5 Hard- und Softwarevoraussetzungen

Minimale Hardwarevoraussetzungen:

- 3.5"-HD-Diskettenlaufwerk
- Prozessor ab 80486 mit 66 MHz
- Hauptspeicher mindestens 8MB
- Maus oder anderes Zeigegerät
- Bildschirm und Bildschirmadapter VGA oder besser
- Ausreichend Platz auf einer Festplatte

Für ein vernünftiges Arbeiten mit größeren Datenbeständen wird folgende erweiterte Konfiguration empfohlen:

- Prozessor ab Pentium mit 133 Mhz
- 16MB Hauptspeicher
- Eine 2MB SVGA-Karte

Softwarevoraussetzung:

- MS-Windows ab Version 3.1 oder Win95

Installation

Starten Sie Windows und anschließend den Dateimanager bzw. Explorer. Führen Sie durch eine Doppelklick mit der linken Maustaste die auf der Installationsdiskette befindliche Datei **Install.exe** aus. Daraufhin erscheint ein Installationsdialog.

Aktivieren Sie die Checkbox **Programmgruppe erzeugen**, wenn Sie im Windows-Programmanager eine Programmgruppe für AniMake einrichten wollen.

6 Arbeiten mit AniMake

Es folgt eine Beschreibung des Arbeitsablaufes zur schnellen Erstellung einer Animation. Hierbei wird nur auf die wichtigsten Funktionen eingegangen. Eine vollständige Beschreibung aller Funktionen findet sich in der [Befehlsreferenz](#).

1. Öffnen eines neuen Dokumentes

Es wird der Befehl [Datei/Neu](#) gewählt. Eine neue Datei wird geöffnet.

2. Grafiken einfügen

Es wird der Befehl [Bearbeiten/Einfügen aus...](#) gewählt. Über den DateiÖffnen-Dialog können nun Einzelbilder, Animationen, Videoclips oder Animierte Bitmaps in das aktuelle Projekt eingefügt werden. Bei Einzelbildern ist auch eine Mehrfachselektion möglich.

3. Dokument bearbeiten

Den Einträgen in der Listbox auf der linken Seite können Eigenschaften über den Menüpunkt [Auswahl/Optionen](#) oder mittels Doppelklick mit der linken Maustaste zugewiesen werden.

4. Test der Animation

Über den Menüpunkt [Animation/Animation testen](#) oder über den gelben Pfeil in der Mauspalette kann die Animation getestet werden.

5. Sicherung der Daten

Der Befehl [Datei/Speichern unter](#) öffnet einen Dialog zur Eingabe eines Pfades und Dateinamens für die zu sichernden Daten. Die Daten können in den folgenden Formaten abgespeichert werden: [Animiertes Bitmap \(ABP\)](#), [Animierte GIF-Bilder \(GIF\)](#), [AutoDesk-FLC-Format](#) und als [FLX-Datei](#).

A Befehlsreferenz

A.1

Menüs

A.1.1

Datei

A.1.1.1

Neu

A.1.1.2

Öffnen

A.1.1.3

Speichern

A.1.1.4

Speichern unter

A.1.1.5

Beenden

A.1.2

Bearbeiten

A.1.2.1

Ausschneiden

A.1.2.2

Kopieren

A.1.2.3

Einfügen

A.1.2.4

Löschen

A.1.2.5

Alles markieren

A.1.2.6

Einfügen aus...

A.1.2.7

Kopieren nach...

A.1.2.8

Eintrag nach oben bewegen

A.1.2.9

Eintrag nach unten bewegen

A.1.3

Animation

A.1.3.1

Animation testen

A.1.3.2

Hintergrund für Test...

A.1.3.3

Optionen...

A.1.4

Auswahl

A.1.4.1

Vergrößern/Verkleinern...

A.1.4.2

Drehen

A.1.4.3

Farbtiefe

A.1.4.4

Gemeinsame Palette berechnen (256 Farben)

A.1.4.5

Anzahl benutzter Farben zählen

A.1.4.6

Optionen...

A.1.5

Hilfe

A.1.5.1

Inhalt

A.1.5.2

Info über...

A.1.1.1 Datei/Neu

Der Befehl **Datei/Neu** erzeugt ein neues Dokument.

A.1.1.2 Datei/Öffnen

Der Befehl **Datei/Öffnen** öffnet einen Dialog, der die Eingabe des Pfades und des Namens des zu öffnenden Dokumentes erlaubt. Um Dateien innerhalb eines Netzwerkes zu öffnen, benutzen Sie in der 16bit-Version den Knopf Netzwerk innerhalb des Datei-Öffnen-Dialoges. Bei der 32bit-Version können Sie den Netzwerkbereich direkt anwählen.

A.1.1.3 Datei/Speichern

Der Befehl **Datei/Speichern** speichert (sichert) ein existierendes Dokument unter seinem Namen.

A.1.1.4 Datei/Speichern unter

Der Befehl **Datei/Speichern unter** öffnet einen Dialog, der die Eingabe des Pfades und eines (neuen) Namens für das zu speichernde Dokument erlaubt.

A.1.1.5 Datei/Beenden

Datei/Beenden schließt das Dokument und beendet AniMake.

A.1.5.1 Hilfe/Inhalt

Der Befehl **Hilfe/Inhalt** ruft das Inhaltsverzeichnis dieser Hilfedatei auf.

4 Kundendienst

Unter folgender Adresse können Sie uns erreichen:

Softwareentwicklung Robert Mundt

**Breite Straße 9
14199 Berlin**

Fax (030) 824 55 25
CIS 100442,3443
Internet getmund@berlin.snafu.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine telefonische Kundenunterstützung leisten und daß wir nicht für einen Hausverkauf von Programmen eingerichtet sind.

Wir sind bemüht, schriftliche Anfragen so schnell wie möglich zu beantworten. Aus Vereinfachungsgründen beantworten wir Briefe zum Teil handschriftlich auf Ihrem Original. Bitte fügen Sie einen frankierten und adressierten Rückumschlag bei.

Das Programm AniMake wurde umfangreich auf verschiedenen Rechnern getestet. Sollten Sie dennoch Probleme mit diesem Programm haben, so bitten wir Sie, uns diese schriftlich zu schildern.

Damit wir die Möglichkeit haben, das Problem zu reproduzieren, benötigen wir folgende Angaben:

- Hardware (Prozessortyp, Hauptspeicher, Grafikkarte, Drucker)
- Software (MS-Windows-Version, autoexec.bat, config.sys)
- Eine vollständige Beschreibung des aufgetretenen Fehlers
- Wenn vorhanden der Text einer Programmabbruchsmeldung
- Eine Liste der Schritte, die den Fehler hervorriefen
- Eine Liste der während des Auftretens des Fehlers im Hintergrund laufenden Programme

Auch wenn Sie keine Probleme mit AniMake haben, sind wir für die Zusendung von Verbesserungsvorschlägen dankbar, und werden bemüht sein diese in kommenden Versionen zu berücksichtigen.

Inhalt der Hilfe zu AniMake Version 1.0

- 1 Vorbemerkungen
- 2 Programmversionen und Lieferbedingungen
- 3 Gewährleistung, Urheberrecht, Nutzungsrecht
- 4 Kundendienst
- 5 Hard- und Softwarevoraussetzungen
- 6 Arbeiten mit AniMake
- A Befehlsreferenz

2 Programmversionen und Lieferbedingungen

Das Programm AniMake ist erhältlich als Vollversion (16 Bit oder 32 Bit) und als eingeschränkte Version (ebenfalls 16 Bit oder 32 Bit). Die 16 Bit Version ist lauffähig unter Win3.x und Win95. Die 32 Bit Version wurde an Win95 angepaßt und läuft nicht unter Win3.x.

Die unregistrierte Programmversion kann maximal 30 Tage ohne Einschränkungen benutzt werden. Unter unten angegebener Adresse können Sie das Programm zu den folgenden Preisen beziehen:

Vollversion

16 bit und 32 bit: **29 DM**

Von der Zahlungsform abhängige zusätzliche Kosten

Scheck, Überweisung oder Barzahlung: **0 DM**

Nachnahme: **6 DM**

Das Programm wird auf 3.5 Zoll HD-Disketten ausgeliefert.

Die Preise beinhalten Verpackung und Versand. Der Versand erfolgt umgehend nach Eingang der Zahlung. **Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir einen Versand per Rechnung nicht mehr anbieten können.**

Sollten Sie eine Überweisung vornehmen, so ist es zweckmäßig, uns zusätzlich eine Postkarte zu senden, da von den Banken nicht immer alle Angaben richtig und vollständig übertragen werden. In diesem Fall sind wir Ihnen dankbar, wenn Sie zusätzlich angeben, wie Sie auf unser Programm aufmerksam geworden sind.

Die eingeschränkte 16-Bit-Programmversion ist in den CompuServe-Foren GERWIN, PCPRO und DEUSHARE zu finden, die 32-Bit-Version zusätzlich im Forum DEUWIN95 erhältlich.

Schicken Sie den Kaufpreis als Scheck (mit der Anmerkung: Registrierung AniMake) an:

**Softwareentwicklung Robert Mundt
Breite Straße 9
14199 BERLIN**

oder überweisen Sie den Kaufpreis auf das folgende Konto:

Empfänger:	Softwareentwicklung Robert Mundt
Konto-Nr.:	424 878 800
Bankleitzahl:	100 800 00
Kreditinstitut:	Dresdner Bank
Verwendungszweck:	Registrierung AniMake

oder bestellen Sie unter folgender Adresse:

Softwareentwicklung Robert Mundt

**Breite Straße 9
14199 Berlin**

Fax	(030) 824 55 25
CIS	100442,3443
Internet	getmund@berlin.snafu.de

3 Gewährleistung, Urheberrecht, Nutzungsrecht

Gewährleistung

Wir übernehmen keine Gewähr für die Fehlerfreiheit der Software oder der Dokumentation und stehen auch nicht für die Befriedigung von Kundenwünschen ein. Für durch Benutzung unseres Programmes entstehende Schäden oder Folgeschäden übernehmen wir keine Haftung. Insbesondere haften wir nicht für den Verlust von Daten. Unsere Gewährleistung beschränkt sich ausschließlich auf den Ersatz von von uns gelieferten Datenträgern, soweit diese nachweislich fehlerhaft sind. Der Gewährleistungszeitraum hierfür beträgt 30 Tage.

Urheberrecht

Alle Rechte am Programm AniMake liegen bei den Programmautoren Steffen Herzog und Robert Mundt. Das Programm unterliegt dem Schutz des Urheberrechtsgesetzes und des internationalen Urheberrechtsabkommens. Wer die Vollversion des Programmes AniMake unberechtigt verbreitet oder wer bewußt Änderungen an den Programmdateien oder der Dokumentation vornimmt, macht sich im Sinne der Verletzung des Urheberrechtes strafbar und muß mit entsprechenden Konsequenzen rechnen.

Nutzungsrecht

Sie sind berechtigt die Software auf einen Computer zu übertragen und Sicherheitskopien anzufertigen. Die Software darf aber nicht von zwei verschiedenen Personen an zwei verschiedenen Orten benutzt werden. Wenn Sie "Updates" des Programms erworben haben, so stellen diese eine untrennbare Einheit mit der ursprünglichen Software dar. (Dies ist erkennbar an der identischen Registrierungsnummer). Die Nutzungsrechte können Sie an eine dritte Person übertragen, sofern Sie das gesamte Paket (Disketten, Dokumentation und Sicherungskopien des ursprünglichen Programms und gegebenenfalls der Updates) an diese dritte Person übergeben. Sie sind dann nicht mehr zur Benutzung der Software berechtigt. Die eingeschränkte Version des Programms darf nur in unveränderter Form (es dürfen keine Dateien verändert oder entfernt werden) frei verbreitet werden.

Die in dieser Dokumentation erwähnten Produktbezeichnungen sind z.T. eingetragene Warenzeichen (auch wenn sie nicht so gekennzeichnet sind) und unterliegen als solche den gesetzlichen Bedingungen.

Dateiformate

1. Animiertes Bitmap (ABP)

Animierte Bitmaps setzen sich aus Einzelbildern (Frames) zusammen. Jedem Frame kann u. a. eine Verweildauer und eine Transparenzfarbe zugeordnet werden. Das ABP-Format eignet sich für kleinere Animationen im TrueColor-Format, ist jedoch sehr speicherintensiv. Dieses Format wird auch für die AniMake-Projektdatei verwendet

2. Animiertes Bitmap mit Kompression (FLX)

Das FLX-Format unterstützt maximal 256 Farben, kommt jedoch durch Kompression mit weniger Speicherplatz aus. Im Gegensatz zum AutoDesk-Format wird hier Transparenz sowie eine individuelle Verweildauer für jedes einzelne Bild unterstützt.

3. AutoDesk Animationen (FLI/FLC)

Dieses Format unterstützt ebenfalls nur 256 Farben und arbeitet intern mit einer Delta-Komprimierung. Alle Bilder einer Animation haben müssen die gleiche Größe besitzen.

4. GIF-Animationen

Das GIF-Format unterstützt Bilder verschiedener Abmessungen und Offsets innerhalb einer Animation mit 256 Farben. Für die Darstellung im Internet werden einige zusätzliche Funktionen wie z.B. das Warten auf eine Benutzereingabe oder die Interlace-Darstellung angeboten.

Crack für Windows

Crack für Windows, im folgenden auch CFW genannt, ist ein einfach zu bedienendes Autorensystem, mit dessen Hilfe sich multimediale Präsentationen und Publikationen hoher Qualität erstellen lassen. Durch die eingebaute Maskenfunktion und die Möglichkeit, verschiedene Dateioperationen (z.B. Datei ausführen, kopieren, entpacken) direkt aus der Präsentation zu starten, eignet sich Crack für Windows auch hervorragend für die Erstellung von CD-ROM-Menüsystemen. Alle diese Anwendungen lassen sich ohne komplizierte Scriptsprache oder gar Programmierkenntnisse nutzen - einfach per Mausclick!

CFW arbeitet seitenorientiert, das heißt eine Präsentation besteht aus mehreren Seiten, auf denen dann die eigentlichen Objekte dargestellt werden. Der Sprung von einer Seite auf eine beliebige andere Seite kann dabei auf verschiedene Art erreicht werden, so zum Beispiel durch Betätigen von Knöpfen und Schaltflächen oder durch Auswahl aus einer Liste. Zusätzlich ist die Möglichkeit vorhanden, den Übergang von einer Seite auf eine andere nach bestimmten Zeitvorgaben automatisch zu realisieren.

Jede Seite kann eine Vielzahl verschiedener Objekte enthalten. So existieren Objekte für die Darstellung von Texten, Textdokumenten und Bitmaps in den unterschiedlichsten Formaten, zum Abspielen von Sounddateien, CD-Audio, Video und Animationen.

CFW stellt eine große Auswahl von Aktionen zur Verfügung, die sich über Text-, Grafik- und Symbolschalter, Schaltflächen oder Listboxen ausführen lassen bzw. automatisch über Zeitvorgaben gestartet werden können.

Das Erscheinungsbild einer Seite kann zunächst durch Verändern der Seitengröße und des Hintergrundes (Farbe, Farbverlauf, Muster oder Bitmap) festgelegt werden, anschließend können für alle Seiten gemeinsam Attribute wie Rahmenbreite, Scrollbalken und Titelleiste gesetzt werden.

Das Programmpaket besteht aus der Entwicklungsumgebung, in der die Präsentationen erstellt und getestet werden können und einem Laufzeitmodul, mit dem die fertigen Projekte anderen Anwendern zugänglich gemacht werden können.

Mit CFW erstellte Präsentationen dürfen gemeinsam mit dem mitgelieferten Laufzeitmodul frei verteilt werden, es fallen keine zusätzlichen Lizenzgebühren an!

Die eingeschränkte Programmversion ist ab sofort in den CompuServe-Foren GERWIN, PCPRO und DEUSHARE zu finden. Sie finden die Dateien dort am schnellsten folgendermaßen: Gehen Sie in das Forum GERWIN mit <Dienste | Go> und starten Sie mit <Bibliothek | suchen> die Dateisuche. Hier geben Sie unter Beitrag von... die Adresse 100442,3443 ein.

Der Kaufpreis für die Vollversion des Programms beträgt 198,00 DM, der Kaufpreis schließt die Versandkosten ein.

A.1.2.1 Bearbeiten/Ausschneiden

Markierung entfernen und in der Zwischenablage speichern.

A.1.2.2 Bearbeiten/Kopieren

Markierung in die Zwischenablage kopieren.

A.1.2.3 Bearbeiten/Einfügen

Inhalt der Zwischenablage ab Cursor-Position einfügen.

A.1.2.4 Bearbeiten/Löschen

Markierung löschen.

A.1.2.5 Bearbeiten/Alles markieren

Alle Einträge auswählen.

A.1.2.6 Bearbeiten/Einfügen aus...

Animation, Videos, animierte GIF-Bilder oder Bitmaps einfügen.

A.1.2.7 Bearbeiten/Kopieren nach...

Selektierte Einträge als BMP speichern. Relativ zum Verzeichnis in dem sich AniMake befindet wird falls noch nicht vorhanden das Verzeichnis EXPORT angelegt. Bei jedem Export wird in diesem Verzeichnis ein Unterverzeichnis angelegt, in dem alle selektierten Einträge im BMP-Format gespeichert werden. Die Unterverzeichnisse werden fortlaufend durchnummeriert.

A.1.2.8 Bearbeiten/Eintrag nach oben bewegen

Ersten selektierten Eintrag nach oben bewegen.

A.1.2.9 Bearbeiten/Eintrag nach unten bewegen

Ersten selektierten Eintrag nach unten bewegen.

A.1.3.1 Animation/Animation testen

Test der Animation in einem Vorschaufenster.

A.1.3.2 Animation/Hintergrund für Test...

Legt den Hintergrund für den Test der Animation fest. Der Hintergrund wird nur in AniMake benutzt und nicht im Dokument gespeichert.

A.1.3.3 Animation/Optionen...

Maximale Breite und Höhe: Abmessungen der Animation festlegen. Innerhalb der Animation können sich Bilder befinden, die kleiner sind. Beim Einfügen von Bildern in das Projekt werden Breite und Höhe der Animation aus dem umgebenden Rechteck neu berechnet, d.h., die endgültige Größe der Animation sollte erst nach dem Einfügen aller Bilder festgelegt werden.

Wiederholungen: Legt fest, wie oft die Animation beim Abspielen wiederholt wird, die Angabe von -1 bewirkt ein endloses Abspielen. Für Dateien im FLC-Format hat diese Einstellung keine Wirkung.

Anzahl Frames: Dieser Wert dient nur zur Information und gibt die aktuelle Anzahl der in der Animation vorhandenen Bilder an.

GIF-Hintergrundfarbe: Legt die Hintergrundfarbe für GIF-Animationen fest. Diese Einstellung wird beim Test der Animation in AniMake ignoriert.

A.1.4.1 Auswahl/Vergrößern/Verkleinern...

Neue Breite und Höhe: Neuskalierung der selektierten Bilder auf Breite und Höhe. Die Skalierung kann immer nur in eine Richtung erfolgen, es ist also nicht möglich, die Breite eines Bildes zu verringern und gleichzeitig die Höhe zu vergrößern.

Seitenverhältnis beibehalten: Bei der Skalierung wird das ursprüngliche Seitenverhältnis beibehalten.

A.1.4.2 Auswahl/Drehen

Komplette Auswahl drehen: Dreht alle selektierten Einträge um den eingestellten Drehwinkel.

Neue Bilder durch schrittweises Drehen erzeugen: Aus dem ersten selektierten Eintrag werden soviel neue Bilder durch schrittweises Drehen um den eingestellten Drehwinkel erzeugt, wie unter Anzahl Schritte angegeben wurden.

Bildgröße beim Drehen beibehalten: Die Bildgröße wird beim Drehen nicht verändert, ansonsten wird die Bildgröße des rotierten Bildes so angepaßt, daß keine Informationen verloren gehen.

A.1.4.3 Auswahl/Farbtiefe

Gewünschte Farbtiefe: Das Bild wird auf die eingestellte Farbtiefe umgerechnet.

Optionen (256 Farben):

Qualität: Der Wert 1 sorgt für eine sehr gute Ausgabequalität (auf Kosten der Geschwindigkeit), der Wert 30 sorgt für eine schnelle aber qualitativ schlechtere Ausgabe (*).

Windows-Systemfarben aufnehmen: Die ersten und letzten 10 Farben der neu erzeugten Farbpalette werden mit den Windows-Systemfarben aufgefüllt.

(*) Das Copyright des benutzten Algorithmus' liegt bei Anthony Dekker (<http://acm.org/~decker>).
Siehe auch: NEUQUANT Neural-Net quantization algorithm by Anthony Dekker, 1994. ("Kohonen neural networks for optimal colour quantization" in "Network: Computation in Neural Systems" Vol. 5 (1994) pp 351-367.) und beiliegende Datei "CREDITS.TXT".

A.1.4.4 Auswahl/Gemeinsame Palette berechnen

Qualität: Der Wert 1 sorgt für eine sehr gute Ausgabequalität (auf Kosten der Geschwindigkeit), der Wert 30 sorgt für eine schnelle aber qualitativ schlechtere Ausgabe (*).

Windows-Systemfarben aufnehmen: Die ersten und letzten 10 Farben der neu erzeugten Farbpalette werden mit den Windows-Systemfarben aufgefüllt.

(*) Das Copyright des benutzten Algorithmus' liegt bei Anthony Dekker (<http://acm.org/~decker>).
Siehe auch: NEUQUANT Neural-Net quantization algorithm by Anthony Dekker, 1994. ("Kohonen neural networks for optimal colour quantization" in "Network: Computation in Neural Systems" Vol. 5 (1994) pp 351-367.) und beiliegende Datei "CREDITS.TXT".

A.1.4.5 Auswahl/Anzahl benutzter Farben zählen

Die Gesamtzahl der in den selektierten Einträgen benutzten Farben wird ermittelt.

A.1.4.6 Auswahl/Optionen

Titel: Titel des aktuellen Bildes, wird nur im ABP-Format gespeichert.

Breite und Höhe: Abmessungen des aktuellen Bildes.

x- und y-Offset: Verschiebung des Bildes bezüglich der oberen linken Ecke, wird nur von den Formaten ABP und Animiertes GIF unterstützt.

Verweilzeit: Standzeit des Bildes, beim FLC-Format haben alle Bilder die gleiche (gemittelte) Standzeit.

Transparenz: Transparenzfarbe des Bildes nutzen (wird vom FLC-Format nicht unterstützt).

Farbe: Festlegen der Transparenzfarbe über eine Farbtabelle.

Touch: Auswahl der Transparenzfarbe durch Mausklick auf einen Bildpunkt mit der gewünschten Farbe.

Die folgenden Einstellungen gelten nur für das GIF-Format:

Hintergrund wiederherstellen: selbsterklärend...

Auf Benutzereingabe warten: Die Animation wird erst nach einer Eingabe fortgesetzt.

Lokale Palette: Das Bild besitzt eine eigene Palette.

Interlaced: Das Bild wird interlaced dargestellt, wird oft im Internet verwendet.

Ist einer der Schalter "**Auf gesamte Auswahl anwenden**" aktiv, so wird die damit verbundene Einstellung auf alle selektierten Einträge angewandt. Ist keiner der Schalter aktiv, erscheint für jeden Eintrag ein eigener Dialog.

A.1.5.2 Hilfe/Info über...

Zeigt Informationen über das Programm an.

